

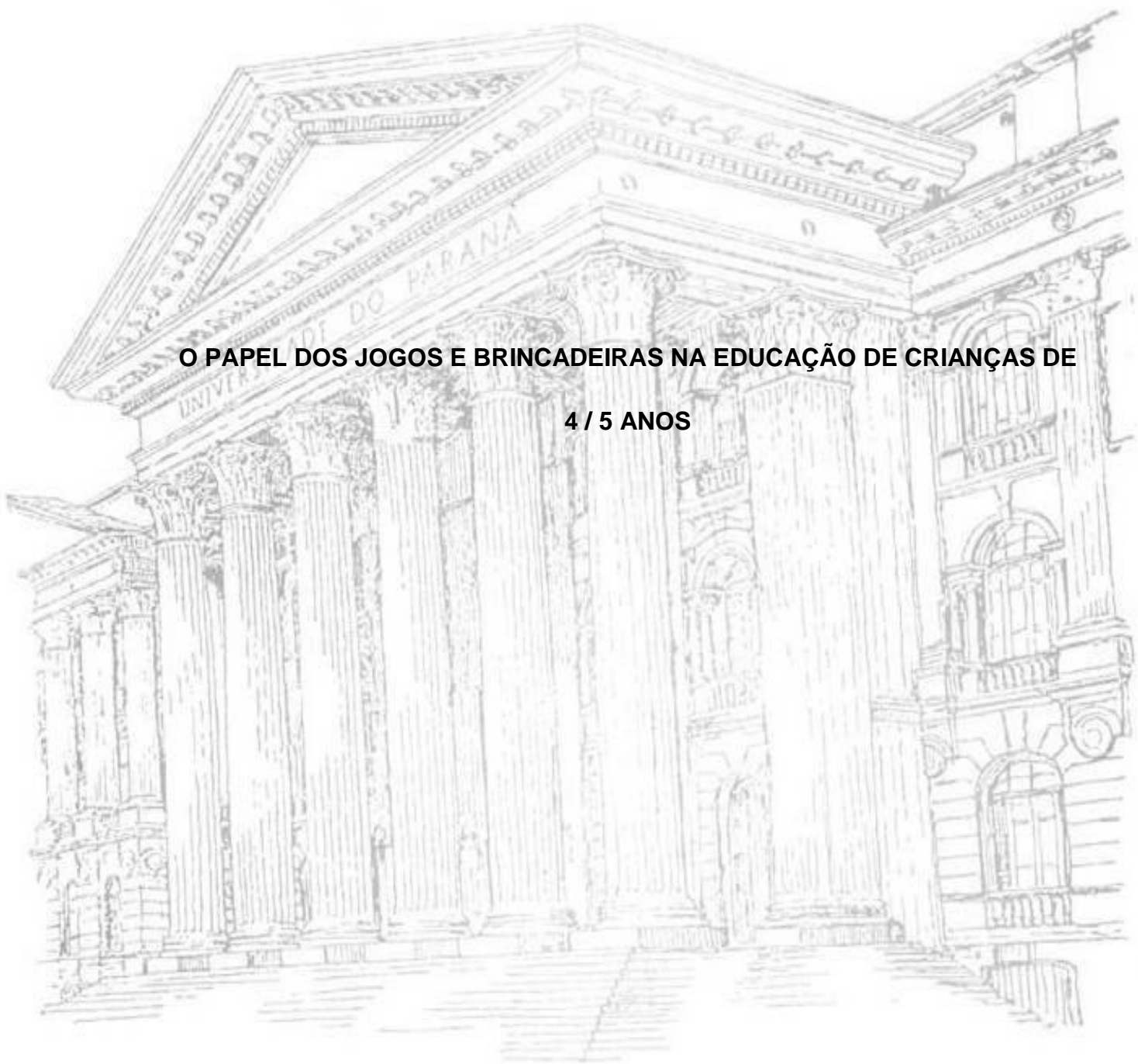
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JULIANA D'AGOSTINI

**O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DE
4 / 5 ANOS**

CURITIBA

2013



JULIANA D'AGOSTINI

O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DE

4 / 5 ANOS

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de Especialista em Docência na Educação Infantil pela parceria entre o Ministério da Educação e Universidade Federal do Paraná - Setor de Educação – Núcleo de Estudos e Pesquisas em Infância e Educação Infantil.

Orientadora: Marynelma Camargo Garanhani.

CURITIBA

2013



DECLARAÇÃO

Declaro ter aprovado e estar de acordo com a versão final do trabalho monográfico apresentado pela aluna **JULIANA D'AGOSTINI**, intitulado O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DE 4/5 ANOS, junto ao Curso de Especialização em Docência na Educação Infantil, pela parceria MEC/UFPR, e que este cumpre os critérios para ser protocolado como um dos requisitos para a obtenção do título de Especialista.



Professora Orientadora
Marynelma Camargo Garanhani

Data, xx de outubro de 2013.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus pela minha existência e força de vontade. Aos meus pais que sempre me motivaram em todos os momentos, aos colegas de turma e aos mestres, pelos momentos de atenção e companheirismo.

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar a compreensão dos profissionais de Educação Infantil sobre o papel dos jogos e brincadeiras na educação de crianças de 4/5 anos e as possibilidades que o brincar proporciona. Para isto, realizou-se uma revisão dos estudos de Kishimoto, Piaget, Friedmann, Vygotsky, Negrine entre outros. O instrumento da pesquisa foi um questionário aplicado a uma professora e uma educadora de um Centro Municipal de Educação Infantil de Curitiba. Conclui-se através da análise das respostas dos sujeitos da pesquisa, a valorização das atividades lúdicas, a importância do desenvolvimento, aprendizagem e construção do conhecimento na Educação Infantil. Ressaltando que é preciso entendimento sobre como direcionar os jogos e as brincadeiras para que permitam novas maneiras de a criança se desenvolver.

Palavras - chave: Jogos e brincadeiras; Educação Infantil; Aprendizagem e desenvolvimento.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	01
2. REVISÃO DE ESTUDOS.....	03
2.1 CONCEITOS DE BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO.....	03
2.2 O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DE 4/5 ANOS	08
2.3 A ATUAÇÃO DO PROFESSOR NA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DE 4/5 ANOS	12
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	18
4. APRESENTAÇÃO DA ANÁLISE DOS DADOS.....	19
5. CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS.....	25

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras tem papel fundamental na Educação infantil, pois possibilita que a criança se manifeste não só por meio da linguagem verbal, mas também através de gestos. No decorrer dos anos, o processo de ensino vem sofrendo mudanças nos seus procedimentos metodológicos, buscando formas que facilitem o trabalho do professor no processo de aprendizagem. As mudanças referentes aos recursos, principalmente os pedagógicos, incluem os jogos e as brincadeiras que, quando usados adequadamente, tornam a aprendizagem mais significativa e prazerosa para a criança.

À medida que a escola dá oportunidade à criança de experimentar de forma concreta, utilizando os jogos e as brincadeiras de maneira pedagógica, faz com que as experiências acumuladas lhe proporcionem a formação de conceitos como: semelhanças e diferenças, classificação, seriação e a partir desses conceitos tem condições de descrever, comparar e representar graficamente.

Segundo PIAGET (1994, p. 25), *“o conhecimento implica uma série de estruturas construídas progressivamente através de contínua interação entre o sujeito, o meio físico e o social, portanto o ambiente escolar deve ser estimulante e favorecer essa interação.”* Para isso, deve o projeto político pedagógico da escola, estar fundamentado numa proposta de trabalho que tenha como características: processos dinâmicos subjacentes à construção das estruturas cognitivas.

Neste cenário, o brincar se torna um fator importante para o desenvolvimento da criança traduzidos em jogos e brincadeiras, que surgem gradativamente na vida delas, desde os mais funcionais até os de regras. As práticas que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.

Assim, os jogos e brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva, excelente recurso para facilitar a aprendizagem. Neste sentido, Carvalho (1992 p.28) afirma que: *“[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo”.*

Segundo PIAGET (1994, p. 04), *“em determinada fase da vida, a criança passa por situações que muitas vezes não tem condições ainda de assimilar uma*

realidade, por não possuir nesse momento estruturas mentais plenamente desenvolvidas, ela aplica os esquemas de que dispõe, reconstruindo o universo próximo, com o qual convive”.

As ações com os jogos e brincadeiras devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar, pois é brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio deste universo que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança e compartilhando sua alegria ao brincar. Zanoluchi (2005, p. 91) afirma que *“a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia”*. Portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados no desenrolar da sua vida.

Diante destas considerações, surge a seguinte questão: Qual o papel dos jogos e brincadeiras na educação de crianças de 4 / 5 anos? Para responder esta pergunta foi realizada uma revisão bibliográfica baseada no referencial teórico de Jean Piaget e outros autores com a mesma concepção de desenvolvimento como Kishimoto, Moyles, Friedmann, Negrine entre outros. Realizou-se também uma pesquisa em um Centro de Educação Infantil da rede municipal de ensino de Curitiba, por meio da aplicação de questionário a professores e educadores deste contexto de educação.

Assim, o objetivo da pesquisa foi analisar a compreensão dos profissionais de educação infantil sobre o papel dos jogos e brincadeiras na educação de crianças de 4 / 5 anos de idade. E a partir desse estudo, alcançar uma melhor compreensão sobre a função que os jogos e a brincadeiras desenvolvem dentro do ambiente escolar na visão dos profissionais que nela atuam.

2 REVISÃO DE ESTUDOS

Este capítulo irá tratar sobre os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, o papel que estes conceitos representam para a educação de crianças de 4 / 5 anos de idade, bem como a atuação do professor na utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

2.1 Conceitos de brinquedo, brincadeira e jogo.

A criança na Educação Infantil é o principal sujeito de estudo, assim como a maneira com que ela se desenvolve e aprende. Portanto, coube analisar a concepção que se têm dessa fase da vida, que vem sendo modificada ao longo da História, mas que apenas no final do século XX recebeu maior atenção por parte dos estudiosos.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009)¹:

A criança é um sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL, 2009 p.12).

A criança, desde a gestação recebe influência do contexto externo, está em contato com o mundo simbólico da sua cultura, iniciando-se então o processo de desenvolvimento de sua identidade. Nas diversas situações do dia-a-dia, como no contato com o outro no banho, na alimentação, na troca de fraldas, é que a criança estabelece relações afetivas, explora o ambiente, expressa suas emoções, enfim, se desenvolve.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil² (BRASIL, 1998), *“o trabalho com a criança é caracterizado pelas ações de educar e cuidar, que são processos indissociáveis e complementares. Na faixa etária de 0 a 6*

¹ O documento reúne princípios, fundamentos e procedimentos definidos pela Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação, para orientar as políticas públicas e a elaboração, planejamento, execução e avaliação de propostas pedagógicas e curriculares de Educação Infantil.

² Criado pelo Ministério da Educação e do Desporto com objetivo de apontar metas de qualidade que contribuam para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Visa, também, contribuir para que possa realizar nas instituições, o objetivo socializador dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação pelas crianças, dos conhecimentos da realidade social e cultural.

anos, a criança está numa fase de constantes descobertas e de contato com o mundo. Cabe ao adulto (profissionais da Educação Infantil e também a família), auxiliar no desenvolvimento da descoberta deste mundo no momento”.

Conforme é ressaltado nas Diretrizes Curriculares para a Educação Municipal de Curitiba (2006) ³:

As possibilidades de a criança desenvolver o pensamento, a identidade e a noção de si própria, de como expressar emoções e relacionar-se em grupo, respeitando regras de convivência, dependem das oportunidades de participar de diferentes experiências, em espaços e tempos que propiciem o movimento, a dança, a interação com a natureza, a música, a literatura, as artes, o brincar, a interação com outras crianças e adultos. (CURITIBA, 2006, p.25).

Ou seja, a criança, durante o seu desenvolvimento, precisa experimentar diferentes situações em seu cotidiano e muitas destas são as brincadeiras proporcionadas pelos adultos.

Estudos demonstram que, ainda hoje, os termos brinquedo, brincadeira e jogo muitas vezes são utilizados como sinônimos, ou seja, como se não houvesse distinção entre eles. Isso retrata a falta de conceitualização de cada um, ou melhor, a falta de clareza nas concepções empregadas.

Para esclarecer estes conceitos, Kishimoto (1998) organiza um estudo sobre as concepções do brincar provenientes de três campos de estudo - socioculturais, filosóficos e psicológicos - onde pesquisadores discutem o brincar como fenômeno cultural e ressaltam aspectos culturais.

Tais concepções variam de acordo com as culturas, pois em cada época e contexto histórico e cultural podemos encontrar definições diferentes sobre determinados brinquedos, brincadeiras e jogos. Com esses estudos foi possível comprovar o quanto é necessária à atividade lúdica no desenvolvimento humano. SMOLE (2000) descreve:

³ O presente documento objetiva nortear a prática pedagógica em Centros Municipais de Educação Infantil e escolas, como fruto da participação dos diferentes profissionais que contribuem na contínua reflexão sobre a educação. O documento divide-se em três eixos articuladores do trabalho: Infância: Tempo de Direitos; Espaços e Tempos Articulados; Ação Compartilhada.

Enquanto brinca, o aluno amplia a sua capacidade corporal, sua consciência do outro, a percepção de si mesmo como um ser social, a percepção de espaço que o cerca, de como pode explorá-lo. [...] Brincando ela [a criança] imita gestos e atitudes do mundo adulto, descobre o mundo, vivencia leis, regras, experimenta sensações. (SMOLE, 2000, p.13).

Ocorre, porém, que o adulto procura sempre justificar essas ações que envolvem o brincar e o faz através da distinção entre brinquedos e jogos, considerando o brinquedo como um objeto que a criança manipulava livremente sem considerar regras ou princípios, cuja função parece vaga.

Porém, o brinquedo não é somente representado por um objeto, ele pode ser uma música, como por exemplo, o brinquedo cantado, ou uma palavra. Portanto, o brinquedo é o suporte da brincadeira repleto de significados. Ao manipulá-lo, sua criatividade faz fluir a imaginação, estabelecendo relações muito íntimas com ele, elegendo para si os favoritos, os quais têm um elo de proximidade, um vínculo muito presente, claramente definido. E o ato de brincar com estes objetos não está condicionado a regras, possibilitando que sejam utilizados da forma que melhor lhe convier, não havendo determinação prévia de uso. Assim, a ação de exploração irá lhe proporcionar prazer.

Muitos brinquedos reproduzem o que existe no cotidiano, é uma representação da realidade como panelinhas, bonecas, carrinhos, ferramentas etc., possibilitando que a criança tenha acesso a objetos que não estariam disponíveis para a sua manipulação, mas que, na brincadeira, serão explorados.

Além de retratar situações vivenciadas no dia-a-dia, os brinquedos também trazem o contato físico com o imaginário dos contos de fadas e histórias de super-heróis, quando um boneco ou uma boneca representa o herói ou a princesa, ou quando a própria criança pode utilizar acessórios que remetem a eles. Dessa forma, a criança tem a oportunidade de viver, ou melhor, de incorporar o seu personagem predileto.

A utilização do brinquedo aliada à execução de uma ação sobre ele é o que se entende por brincadeira, ou seja, é o próprio ato de brincar livremente, sem regras predeterminadas. Quando a criança pega sua boneca e brinca de **mamãe e filhinha**, representa diversas ações vivenciadas em seu cotidiano. Várias delas são espelhadas no adulto, que, algumas vezes, também é convidado a participar da

brincadeira, passando a fazer parte desse mundo simbólico, e, em outros momentos é excluído, devendo respeitar a opção da criança. Quando participa ou observa, o adulto contribui para o desenvolvimento infantil, pois traz elementos para mediar ou criar novas situações.

Além das brincadeiras oportunizadas por meio dos brinquedos, podem-se destacar muitas outras, por exemplo: brincadeiras de roda; brincadeiras cantadas e brincadeiras de faz de conta. Assim, o brincar é um comportamento infantil que indica uma representação da realidade, e, como tal, desenvolve as capacidades imaginativa e criativa, ampliando conhecimentos.

De acordo com PIAGET (1973, p.25): *“A liberdade que o brincar proporciona é fundamental para o desenvolvimento da criança por levá-la a conciliar o mundo objetivo e a imaginação”*.

O jogo é uma prática comum a adultos e crianças, que possibilita a relação do indivíduo com a comunidade que pertence, ou seja, é o resultado de uma cultura com seus costumes e tradições, pois as próprias pessoas criam de acordo com as oportunidades ofertadas pelo meio. Mas há muito tempo, desde a antiguidade, ele é visto, conforme aponta KISHIMOTO (1999, p.06), como *“algo **não sério**, pois, primeiramente, era considerada apenas uma oportunidade para a recreação e, depois, passou a ser relacionado aos jogos de azar”*.

A autora KISHIMOTO (1999, p.07) destaca as características do jogo: *“o prazer, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço”*.

Considerando essas características e fazendo uso destas para diferenciar o jogo da brincadeira, destacaram-se duas: em primeiro lugar, a separação dos fenômenos do cotidiano, ao contrário da brincadeira em que, normalmente, a criança representa situações já vivenciadas e em segundo lugar, a existência de regras preestabelecidas, estejam elas implícitas (que não estão expostas, ocultas) ou explícitas (expostas, claras), sendo que, na brincadeira, as regras, ou melhor, os combinados, surgem de acordo com o seu desenvolvimento.

Nos estudos de Piaget (1973), são destacadas as seguintes fases do desenvolvimento:

Jogos de Exercício – as crianças até dois anos têm como característica o exercício, ou seja, ela exercita-se na atividade de brincar pelo simples prazer, por exemplo, de rolar uma bola, de repetir o movimento, de observação do efeito e do

resultado. Ainda, na idade adulta, essas características são observadas, diminuindo a intensidade e a importância. (PIAGET, 1973)

Jogos Simbólicos – dos dois aos sete anos, a atividade lúdica adquire um caráter simbólico, representando simbolicamente o mundo, demonstrando a evolução da realidade. Dessa forma, ao brincar, a criança se aproxima da realidade. O símbolo representa a realidade e a criança cria histórias segundo uma sequência de ações do seu cotidiano. (PIAGET, 1973)

De acordo com Godall e Hospital (2004, p. 139) *“A criança de 4 anos está na metade do período pré-operatório, tendo como característica básica o egocentrismo, logo, resiste às atividades de envolvimento com grupos”*. Uma boa tática é introduzir estas atividades gradativamente. A percepção expressiva e comunicativa da própria imagem demonstra uma consciência do ser único e capaz, com suas próprias limitações. Isto, são finalidades do processo de auto identificação, com base na aquisição de confiança e autonomia.

Como características básicas, as atividades voltadas para esse grupo devem, dentre outras coisas: perceber a curiosidade pelas coisas e pelos outros como um motor da aprendizagem; permitir a necessidade de exploração e descoberta pessoal e ter tempo de aprendizagens flexíveis.

De acordo com Godall e Hospital (2004, p. 135), *“as crianças aos 4/5 anos, em geral, têm grande autonomia motora”*. Paralelamente a esse fato, se faz necessário desenvolver um conhecimento da imagem do próprio corpo e de seus segmentos em diferentes posições e movimentos. Assim:

Ajudados pela presença de outras crianças, num momento evolutivo que tende para a aceitação e a integração social, os jogos e as atividades de organização e colaboração de pequenos grupos facilitarão aprendizagens escolares posteriores. Por meio das sensações e, principalmente, da sua percepção, a criança irá estabelecendo uma boa estrutura de organização da atividade motora ligada ao conhecimento. (GODALL E HOSPITAL, 2004, p. 263).

As características específicas das atividades motoras para as crianças de 4/5 anos de acordo com Godall e Hospital (2004) são, entre outras: as atividades devem ser intencionais e organizadas; o movimento deve estar presente durante toda a brincadeira, esse grupo reage frente à imobilidade e a relação com o outro precisa fazer parte, pois é manifestada nessa idade.

Jogos de Construção – identificam-se como uma transição entre o jogo simbólico e o de regras. A criança começa a se inserir no mundo social e a desenvolver níveis mais elevados de cognição passando assim da fantasia para a realidade e de representações de construção para o interesse na utilização de materiais diversos. Antes, desenvolvia atividades mais individuais, agora passa para um momento de atividades de cooperação. (PIAGET, 1973)

Jogos de Regra – a partir dos seis anos surgem os jogos de regras que favorecem as relações sociais. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo e transmitida de geração para geração. A característica do jogo de regras é a combinação sensório-motora ou intelectual, com competição entre indivíduos e regulamentação por códigos. (PIAGET, 1973)

Definidas as características das atividades, outro fator relevante seria o papel dos jogos e brincadeiras na educação de crianças de 4/5 anos aos quais se verifica a seguir.

2.2 O papel dos jogos e brincadeiras na educação de crianças de 4 /5 anos

O papel dos jogos e das brincadeiras ensinam diferentes habilidades e atitudes importantes no processo educacional. Os jogos, por exemplo, são fundamentais para o desenvolvimento social, já que o convívio com regras e as histórias são fundamentais para dar contexto a situações abstratas que trabalham com valores éticos.

Para estabelecer a relação do papel dos jogos e das brincadeiras é necessário relacionar as concepções de criança, Educação Infantil e organização do trabalho pedagógico, que segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação infantil (BRASIL, 2010 p. 10), adota a definição de criança como: *“sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”*.

Da Educação Infantil:

“Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social”. (BRASIL, 2010 p.12)

E por fim, a organização do trabalho pedagógico tem por objetivo segundo as DCNEI (BRASIL, 2010 p.12): *“associar o cuidar e educar como aspectos integrados que se faz pela criação de um ambiente onde a criança possa se sentir segura, satisfeita em suas necessidades e acolhida em sua maneira de ser, onde ela possa trabalhar de forma adequada suas emoções e lidar com seus medos, estabelecendo uma relação positiva com a instituição educacional, no fortalecimento de sua autoestima, interesse e curiosidade pelo conhecimento do mundo”*.

Ao obter conhecimento sobre os parâmetros que norteiam a Educação Infantil, Moyles (2006) afirma que o brincar deve ser visto como um processo e a qualidade do brincar dependem do valor que a criança atribui à brincadeira.

Os jogos e as brincadeiras podem colocar a criança em diversas situações, nas quais ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações. Desse modo, esses recursos pedagógicos podem propiciar a criança diferentes práticas e experiências, entre as quais: o diálogo, a liderança, o exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes.

Segundo as DCNEI (BRASIL, 2010 p.25): *“As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira e garantir experiências que promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança”*.

Ao considerar a criança como um ser único, histórico e social, devemos olhar para a brincadeira como um precioso recurso a fim de propor uma aprendizagem mais interessante e significativa, pois o brincar faz parte do mundo infantil, é uma atividade levada a sério pelas crianças, em qualquer parte do mundo. No jogo, a criança tem a oportunidade de interagir consigo mesma e com o outro, desenvolvendo e criando novas formas de aprender. Cabe aos profissionais permitir e favorecer o brincar como possibilidades da criança entender e vivenciar o mundo que a rodeia, por meio do seu olhar.

A instituição de Educação Infantil tem de tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, elementos da cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social. Uma das atividades que o RCNEI sugere é o brincar.

Segundo RCNEI (BRASIL, 1998 p. 28), *“para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.”* Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Algumas variações de brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis. Isso só será possível se o profissional da instituição infantil ajudar a estruturar esse campo das brincadeiras na vida das crianças. É este quem organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedo ou jogos. Com isso, o professor pode organizar atividades diversificadas em que as crianças participem e viajem no mundo da imaginação.

Alguns exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas nos Centros Municipais de Educação Infantil com crianças de quatro e cinco anos são: um supermercado em miniatura, onde pode ter produtos naturais como: frutas, vegetais e produtos industrializados (limpeza higiene e alimentação). As próprias crianças podem criar os rótulos dos produtos e fazer rodízio de quem será o vendedor ou o cliente.

Em outro local da creche, as crianças podem brincar de casinha, onde elas mesmas desenvolvem os papéis de família, como pai, mãe, irmãos e filhos. Na outra, elas dramatizam uma família de ursinhos, onde elas próprias os manuseiam, colocam vozes, fazendo deles personagens.

Oliveira (2002) afirma que a intervenção do professor deve basear-se em uma análise das situações de jogos produzidas pelas crianças, em relação tanto a seu conteúdo (temas, personagens, clima emocional etc.) como a seus aspectos externos ou formais (normas, uso dos materiais, organização do espaço, modo de desempenhar os papéis como protagonistas ou não e outros).

Por isso, Oliveira (2002, p. 23) destaca alguns pontos cruciais para a formação da criança:

- Construir a historicidade, ampliando o vocabulário e fazendo-a pensar em termos de passado, presente e futuro;
- Desenvolver seus pensamentos lógicos, levando-a a associar quantidade a números e evoluindo pelo domínio de conceitos como muito, pouco, grande, pequeno etc.;
- Ampliar suas linguagens, fazendo com que busque alternativa (frases, cores, figuras, cantos, mímicas, colagens etc.) para expor seus pensamentos, desafiando-a pensar propondo questões interrogativas que a façam falar sobre coisas reais e imaginárias e, dessa forma, associar-se ao que convencionalmente se considera *aprender*;
- Estimular a capacidade de associação, fazendo-a ligar figuras e sons, imagens a textos, músicas a palavras, aprimorando seu domínio motor, ensinando-a a escovar os dentes, amarrar os sapatos, usar talheres ou palitos orientais para comer, ensinando-as a martelar, parafusar, encaixar, arrumar coisas, varrer, pescar em tabuleiros de areia;
- Libertar de estereótipos – coisas de meninos e de meninas, profissões de homem e de mulher - e mostrando-lhe a riqueza que existe nas diferenças e a beleza na diversidade cultural;
- Ajudar a fazer amigos, ensaiando teatrinhos, mostrando relações pertinentes em histórias, aprendendo a aceitar e o ganhar e o perder nos jogos que realiza. (OLIVEIRA, 2002 p. 23).

Tudo que a criança faz dentro de uma brincadeira tem sentido e quando o professor orienta e estimula, a criança reage de uma maneira positiva, pois, através dos jogos, ela compreende e assimila melhor o conteúdo ou objetivo a ser alcançado.

Com o tempo, as brincadeiras se renovam e as crianças aprendem cada vez mais com a riqueza que essas atividades lúdicas proporcionam. Da mesma forma que a criança adquiriu habilidades para falar, andar, correr, escalar alturas, através da prática repetitiva, ela passa do jogo de exercícios para o jogo simbólico, utilizando o faz de conta para imitar os adultos e satisfazer sua vontade de se passar por ele.

A criança progride sempre que brinca ou joga, porque daí ela experimenta coisas novas, fantasia e troca de experiências com os colegas. Ela aprende que uma bola é redonda e que rola, ao brincar com ela, pode ir a várias direções e de muitas maneiras diferentes.

Outro fator que pode ser observado na brincadeira é o desenvolvimento emocional e a personalidade da criança. Para Friedmann (2006), as crianças têm diversas razões para brincar, uma destas razões é o prazer que podem usufruir enquanto brincam. Além do prazer, as crianças também podem, pela brincadeira, exprimir a agressividade, dominar a angústia, aumentar as experiências e estabelecer contatos sociais.

2.3 A atuação do professor na utilização dos jogos e brincadeiras na educação de crianças de 4/5 anos.

É fato que os jogos ou brincadeiras são de extrema importância para o desenvolvimento integral da criança. Assim, o professor deve propor atividades que envolvam os jogos e as brincadeiras a fim de despertar o interesse, a motivação e a participação das crianças. Desta forma, o educador/ professor precisa valorizar o jogo ou a brincadeira como possibilidade de alcançar objetivos educativos e proporcionar à criança a superar obstáculos inesperados.

Primeiramente, ao falar sobre a atuação do professor na utilização de jogos, podemos nos basear segundo Bassedas, Huguet e Solé (1999), que o jogo precisa ter uma finalidade educativa, o professor pode apresentá-lo de maneira não planejada, onde as crianças se divertem e se distraem, ou em situações que às vezes são necessárias, como controlar um grupo na falta do responsável ou de forma improvisada para conter a agitação das crianças. Nesse caso, prevalece o jogo livre com finalidade de relaxamento, descontração, pois a criança movimentase, correndo de um lado para o outro.

Com base nestas considerações, o professor ao preparar uma atividade pedagógica envolvendo o jogo e a brincadeira dirigida, ele deve pensar no espaço e no tipo de jogo, pois cada jogo ou brincadeira requer um lugar apropriado, adequado para estruturá-lo de forma didática, seja ele de construção, simbólico ou de regras. Por exemplo: blocos lógicos, quebra-cabeça e outros podem ser realizados em um cantinho da sala, no chão ou sobre a mesa. Essa atividade faz com que a criança desenvolva o equilíbrio, movimentação, desenvolvendo a coordenação motora e melhor raciocínio lógico. Os jogos simbólicos oportunizam a criança a reprodução de experiências rotineiras que podem ser representadas através das peças teatrais e apresentações musicais, a criança demonstra suas vivências imaginárias e realiza de forma prazerosa aquilo que ela acredita ser real.

Para que esses jogos sejam realizados de forma satisfatória é importante a presença de um mediador que trace metas e ajude a solucionar problemas. Assim, o professor, ao pensar no objetivo a ser alcançado, ele deve utilizar de recursos e situações, usando a criatividade para que a criança internalize normas por ele propostos. De acordo com Negrine (1994),

É necessário que o professor realize observações e investigações sobre a vida da criança e perceba os conhecimentos prévios adquiridos nas interações familiar e social, utilizando as brincadeiras e jogos como meios da criança se manifestar, pois aprendizagem é entendida como processo, que deve ser lida de forma a não fragmentar o conhecimento. Assim, o conhecimento não deve ser visto de forma separada de um contexto para outro, e sim ligado com sentido e significado. (NEGRINE, 1994, p.16).

O professor, ao preparar esse tipo de atividade, deve buscar metodologias que possam promover a interação e comunicação com a criança. O professor não deve pensar somente no espaço para realização do jogo por prazer, precisa conhecer o jogo, estudá-lo para depois saber como interagir com a criança e intervir para alcançar o objetivo esperado. No final da atividade, o professor deve preparar um momento para ouvir as crianças na expressão de suas ideias, opiniões e experiências culturais adquiridas, seja individual ou coletivamente.

Negrine (1994) afirma que *“é necessário que o professor descubra que tipo de saber a criança constrói com o ambiente familiar e convívio social”*. O mesmo autor afirma que o educador deve fazer uso do jogo como meio da criança se manifestar nas atividades relacionadas à sua vivência. Assim, as crianças precisam sempre de um referencial, ou seja, um adulto no qual ela possa se espelhar para estimular o seu crescimento e com disponibilidade de ajudar de forma recíproca.

No jogo ou na brincadeira dirigida, a criança manifesta-se com naturalidade, agindo livremente, demonstrando prazer, que raramente pode ser observado em outras atividades educativas. O professor deve introduzir o jogo como recurso pedagógico para promover o desenvolvimento global da criança. Para Santos (2002), na Educação Infantil, o educador deve fazer uso dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica como recurso de promoção da aprendizagem, pois essas atividades propiciam a estimulação do pensamento da criança.

Segundo Kishimoto (1998), a aprendizagem envolve a afetividade e a cognição, pois o educador deve estabelecer relações de afeto, confiança, de forma que a criança adquira a autonomia e possa interagir. Portanto, ela se realiza, com sua curiosidade, constrói, inventa e amplia o seu conhecimento. O mediador ao acompanhar a criança na construção do conhecimento deve valorizar a

espontaneidade, ouvir suas dúvidas, relatos pessoais, desafiando-a como sujeito capaz de se adaptar à infância.

Do ponto de vista de Friedmann (2006), a função do professor como mediador a respeito do jogo é de estipular regras e não impô-las, assim a criança tem a capacidade de criá-las, e decidir a melhor forma de usá-las, e

Dar oportunidade as crianças na elaboração das leis. Elas têm possibilidade de questionar valores morais. Os jogos em grupo dão inúmeras chances para se elaborarem regras, ver seus efeitos, modificando-os e comparando para ver o que acontece. (FRIEDMANN, 2006, p. 74).

A criança motivada se interessa e supera as dificuldades relacionadas à cognição e à emoção. O jogo, por ser livre de pressão, proporciona a aprendizagem, estimula a moral, o interesse, fazendo com que a criança descubra e reflita sua ação. Assim, com a experiência da criança, ela se descobre, assimila e integra com o mundo que a rodeia.

No jogo dirigido, o educador deve ser claro e breve na hora de explicar as regras do jogo proposto. Segundo Friedmann (2006), dessa forma ao expor as regras do jogo, o professor deve ser objetivo, pois sua função é orientá-las, visto que ele deve apresentar situações desafiadoras, dificultando o jogo com intenção de promover novas aprendizagens.

O educador, ao utilizar o jogo com fins educativos, deve desenvolver atividades que sejam interessantes e que a criança sinta motivada em participar. Dessa forma, ele deve valorizar a criatividade, demonstrar interesse por elas e encorajá-las diante da prática do jogo. Porém, respeitando os interesses e as necessidades dessa criança, e não a forçando a participar da atividade, assim, ele não prejudica seu aspecto emocional, deixando-a livre para expor sua opinião.

No que diz respeito a atuação do professor em relação às brincadeiras, RCNEI (BRASIL, 1998 p.29) orienta: *“o professor deve preparar brincadeiras com situações diferenciadas para que as crianças tenham capacidade de escolher papéis, objetos, companheiros para brincar, e que elas possam expressar seus sentimentos, emoções, entendimento e a própria regra no ato do brincar”*.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

O professor deve intervir nas ações da criança para que ela possa relacionar, adquirir conceitos e aprender as diferentes linguagens, nas quais ela se expressa e comunica através dos sentimentos e ideias, experimenta, reflete, questiona e constrói objetos e brinquedos, pois a criança deve ser valorizada na sua individualidade de acordo com a faixa etária, e ainda seus hábitos, costumes, aceitando suas diferenças de conhecimento adquiridos no convívio familiar e social. O educador deve preparar o ambiente prazeroso e acolhedor, sem discriminar as várias experiências de aprendizagem.

Para começar um trabalho lúdico, o professor deve definir as necessidades e interesse do grupo, pensar no tempo que vai durar o jogo, no espaço físico onde será desenvolvida a atividade, seja na sala de aula, pátio ou quadra; os materiais a serem utilizados.

Durante o brincar, o educador deve estabelecer uma relação de afetividade com as crianças para conhecer a realidade delas na brincadeira, pois ele não deve fazer intervenção durante o jogo a não ser no caso de desentendimento, pois através das atitudes e participação do professor, analisa as diferentes personalidades, facilitando o relacionamento.

Segundo Friedmann (2006), ao fazer uso das atividades lúdicas como recurso de aprendizagem do ensino, nota-se que o lúdico, propicia o desenvolvimento de várias habilidades e ações no processo educativo, pois através do brincar, a criança desenvolve a afetividade e a inteligência, vive situações de iniciativa, criatividade e cooperação. Assim, através dessas habilidades, ela forma sua personalidade, se desenvolve pessoalmente e se sente estimulada com a autodescoberta das situações que aparecem e assim, vai adquirindo autoconfiança.

De acordo com Moyles (2002), as crianças que decidem brincar de faz de conta, apenas usam a imaginação para experimentar ideias e deixa de expressar o seu ponto de vista pessoal, pois ao brincar de casinha, e perceber a presença do professor no recinto, ela convida-o a participar da brincadeira, atribuindo-lhe um papel. Ao interagir com a criança, ele pode conduzir e ampliar o desfecho da história. Dessa forma, a criança percebe a atitude do professor e se sente influenciada a imitar tais atitudes do adulto.

Para o educador fazer a intervenção tem que levar em consideração a estrutura do brincar sociodramático, pois ao trabalhar histórias de faz de conta, ele coordena as ideias infantis e intervém de forma a facilitar o desempenho do

personagem representado pela criança na peça e o desfecho da história, explorando as diversas áreas de aprendizagem. Para melhor compreensão do que seja este brincar sociodramático, Moyles (2002, p.109) aponta que *“as crianças demonstram uma crescente consciência do seu entorno social, assumindo papéis sociais conscientemente, ao fazê-lo, vivenciam ativamente relacionamentos humanos por meio da representação simbólica”*.

O adulto deve orientar e valorizar as ideias, as palavras que fazem parte do pensamento, visto que ele participa da brincadeira com a intenção de estimular a aprendizagem infantil, criando barreiras no desenvolvimento da história. Ao participar com as crianças no brincar, elas sentem-se motivadas e incentivadas a refletir sobre o que fazem e o real valor da dramatização.

Do ponto de vista da Smole (2000), o professor ao propor brincadeiras com intenção pedagógica, deve possibilitar à criança o planejamento e o uso de estratégias para solucionar problemas nas diversas situações criadas por ele. A autora ressalta que na Educação Infantil, há diversas formas de brincadeiras a apresentar para as crianças, uma vez que elas se diferenciam no material e nos recursos que envolvem a ação do brincar.

Smole (2000) propõe que o educador se disponibilize a aceitar as brincadeiras conhecidas ou inventadas por ele ou pelas crianças. Assim, para o seu trabalho, é importante estabelecer uma boa relação na comunicação; pois, ele deve pensar numa forma de registrar a conversa e os acontecimentos sobre a atividade realizada. Uma vez que esses podem ser realizados de forma oral, desenhos ou produção textual. As brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da oralidade, na escrita e ainda permitem a criança relacionar o conhecimento prévio com os novos aprendidos através da brincadeira. Para Smole (2000),

Enquanto brincam, muitas vezes as crianças têm consciência do que estão aprendendo, do que foi exigido delas para realizar os desafios envolvidos na atividade. Por isso, pedir que alguma forma de registro seja feita após a brincadeira faz com que os alunos reflitam sobre suas ações e permite ao professor perceber se eles observaram, aprenderam e se apropriaram dos aspectos mais relevantes que foram estabelecidos como metas ao se planejar a brincadeira escolhida. (SMOLE, 2000, p.17).

O educador deve posicionar os alunos em círculo e dar oportunidades às crianças expressarem suas ideias, opiniões, experiências pessoais e dos colegas, pois, nessa hora, o educador pode avaliar o desempenho do seu vocabulário e a linguagem infantil. Assim, da avaliação oral, o educador deve pedir para que as crianças registrem, de alguma forma, suas ações durante a brincadeira sejam em forma de texto ou desenho, isto é, através desses registros, ele vai conversar sobre suas percepções e ações na brincadeira e conferir os objetivos por ele proposto.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a pesquisa, foi utilizado estudos de Piaget (1973), Friedmann (2006) e Kishimoto (1999), Negrine (1994) que são considerados significativos e cujas contribuições norteiam o presente estudo.

Os dados foram produzidos em um Centro Municipal de Educação Infantil da cidade de Curitiba, através da aplicação de um questionário a dois profissionais (professora e educadora), considerados sujeitos dessa pesquisa. A professora ao qual chamaremos pelas siglas J.W é do sexo feminino, tem 31 anos de idade e já atua na área há dez anos. A educadora denominada M.S também é do sexo feminino, tem 34 anos e já trabalha há doze anos na rede.

Assim, num primeiro momento foi feita a seleção e revisão de estudos.

No segundo momento, selecionou-se o contexto a ser estudado e a solicitação da chefia dentro da unidade para a realização do estudo; a seleção dos sujeitos envolvidos na pesquisa e a verificação das possibilidades de horário, turma e responsáveis.

O terceiro momento se deu na análise dos dados produzidos.

4 A APRESENTAÇÃO DA ANÁLISE DOS DADOS

A referida análise deu-se a partir de questionários aplicados com professor/educador de Pré da Educação Infantil e organizou-se a sua apresentação por meio de quadros didáticos. O quadro I mostra a análise da 1ª pergunta:

O que você sabe sobre jogos e brincadeiras?	
Pré	Respostas
Educadora	As brincadeiras são utilizadas pelas crianças livremente, sem regras pré-determinadas. Já os jogos necessitam de regras sejam elas estabelecidas pelo autor do jogo ou pela própria criança ao brincar. (M.S, 11/04/2013).
Professora	As brincadeiras não exigem regras. Já os jogos exigem. Mas sabemos que estes conceitos dependem da forma que a criança utiliza os mesmos. (J.W, 11/04/2013).

Quadro I: O CONCEITO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Fonte: A AUTORA (2013).

De acordo com as respostas dadas, pode-se observar um conhecimento bem restrito sobre os conceitos. Mas verifica-se que ambas sabem diferenciá-los e o quanto eles são importantes para o processo ensino-aprendizagem das crianças.

Enfim, consta que tanto a educadora quanto a professora do Pré sabem o que os termos significam e a importância deles para a Educação Infantil. O quadro II nos mostra a análise de outra pergunta:

De que maneira você relaciona o jogo e a brincadeira com a construção do conhecimento em crianças de 4 a 5 anos?	
Pré	Respostas
Educadora	Observo como tendo uma grande importância, principalmente, na educação infantil onde é transmitida para as crianças a base para um com desenvolvimento e aprendizagem futuramente. Utilizando a brincadeira percebo que os alunos se interessam mais e o aprendizado acontece de uma maneira divertida. (M.S, 11/04/2013).
Professora	Eu acredito que a brincadeira direcionada para certa aprendizagem é muito mais enriquecedora do que a atividade realizada no papel. Na brincadeira a criança se sente livre, à vontade para soltar a sua imaginação. Com isso, a criança encontra a sua própria maneira de observar certas atividades e acaba aprendendo sem esforço e medo de errar. (J.W, 11/04/2013).

Quadro II: ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Fonte: A AUTORA (2013).

Ao analisar o quadro II é possível identificar que a professora/educadora compreende a importância da utilização dos jogos e brincadeiras como ferramentas de auxílio no ensino-aprendizagem e no desenvolvimento integral da criança. É nesta faixa etária (4/5 anos) que a criança tem mais prazer por determinadas atividades. E é neste momento, que eles expandem suas experiências e coordenação motora.

Nota-se que a necessidade de se estabelecer a relação entre o concreto e o lúdico, e como se sabe, nessa idade a criança constrói conceitos brincando. Salienta-se que

para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, BRASIL, 1998, p.27).

Segue o quadro III com as respostas da próxima pergunta e a análise das mesmas:

Você defende o brinquedo utilizado em sala de aula, como recurso pedagógico?	
Pré	Respostas
Educadora	Sim, o brinquedo é fundamental para a criança e não deve ser negado este direito. (M.S, 11/04/2013).
Professora	Sim, desde que este instrumento seja utilizado corretamente, em horários apropriados, sempre com o educador orientando sua utilização. (J.W, 11/04/2013).

Quadro III: A COMPREENSÃO DO BRINQUEDO

Fonte: A AUTORA (2013).

Verifica-se que as duas possuem concepções diferentes, mas ao abordá-la como recurso pedagógico apresentam a mesma compreensão quando se referem ao direito de brincar, espaço adequado para a atividade e o uso do brinquedo. Estes

fatores são de suma importância para o desenvolvimento e socialização das crianças neste período.

Logo, se percebe que as duas estão preocupadas em trabalhar o brinquedo de forma adequada, sempre dando ênfase ao desenvolvimento e construção de valores que estes recursos possam proporcionar.

As respostas indicam que os brinquedos e as brincadeiras são bem-vindos pelas crianças, no entanto, é preciso mais uma vez ressaltar a necessidade de se ter um planejamento, pois mesmo com atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, o professor tem que estabelecer critérios e segui-los, pois essas atividades também “são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças” (BRASIL, 1998, p. 41. v.3).

O quadro IV mostra a compreensão dos jogos e brincadeiras como instrumento de avaliação:

Você considera os jogos e brincadeiras como instrumentos de avaliação?	
Pré	Respostas
Educadora	Sim, mas só pode ser considerado como instrumento de avaliação se o educador souber analisar sua utilização. (M.S, 11/04/2013).
Professora	Sim, Pois é através dos jogos e brincadeiras que verificamos de que forma a criança externaliza seus sentimentos. Quais os conceitos que estão claros na cabeça dela. Qual o seu nível de aprendizagem e se este condiz com sua faixa etária. (J.W, 11/04/2013).

Quadro IV: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Fonte: A AUTORA (2013).

Observa-se que as duas estão seguras quanto à brincadeira e quanto aos jogos a serem utilizados como instrumento de avaliação. Mas para que essa avaliação aconteça, faz-se necessário que o educador preocupe-se em organizar

critérios avaliativos para que o mesmo tenha resultados positivos em seu diagnóstico.

Com base nos resultados, observa-se que os profissionais possuem um conhecimento básico dos elementos pesquisados (jogos e brincadeiras).

Entretanto esses conhecimentos são bem diferenciados de acordo com o processo ensino-aprendizagem que desenvolvem.

Sabe-se que o lúdico é importante para a construção do conhecimento, principalmente na faixa etária mencionada, citando também o prazer que as crianças sentem ao brincar, pois é neste momento em que elas praticam suas experiências e trabalham a sua motricidade.

Também se pode perceber que elas possuem diferentes concepções sobre jogos e brincadeiras que podem ser utilizados como recursos pedagógicos e enfatizam que é preciso conceder o direito de brincar à criança, verificando sempre se o espaço é adequado e se o instrumento está sendo utilizado corretamente.

Portanto, ao relacionar os jogos e brincadeiras como instrumentos de avaliação, ambas responderam que é necessário que se construam critérios, para que essa avaliação obtenha resultados significativos.

Logo, pode-se perceber que elas estão preocupadas em trabalhar os jogos e brincadeiras de forma adequada, proporcionando um bom desenvolvimento cognitivo e social dessas crianças.

5 CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procurou-se neste trabalho, analisar o papel dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança de 4 / 5 anos de idade, na compreensão dos profissionais da Educação Infantil, visto que o jogo e/ou a brincadeira é uma atividade própria da infância podendo se desenvolver de maneira individual ou coletiva, contribuindo dessa forma com a socialização através das relações com o seu eu e tudo que o cerca.

Lembrando que, o grande desafio dos professores da Educação Infantil, é compreender e conhecer a criança para o seu pleno desenvolvimento. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras não são apenas um entretenimento, mas uma atividade que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

Buscou-se levantar questões relevantes à prática dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Considera-se que a pesquisa realizada propiciou entendimento à pesquisadora quanto à relevância de se empregar atividades lúdicas em sala de aula. Pode-se constatar pela revisão bibliográfica e as respostas dos questionários, a importância do desenvolvimento, aprendizagem e construção de conhecimento na Educação Infantil.

A discussão aqui proposta visou ressaltar a importância de que as atividades voltadas para crianças de 4 e 5 anos não tenham caráter compensatório.

Isso se faz necessário dizer, ainda que o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil deixe claro a concepção de escola, enquanto ambiente de desenvolvimento social e cognitivo, pois a concepção de infância é historicamente recente, conforme apontam os estudos de Áries (1978), e ainda há sociedades que não olham as crianças com o olhar que elas merecem. É evidente que não é o caso do Brasil, em que de modo geral se tem uma educação infantil que mescla o cuidar e o educar, conforme comenta o RCNEI (BRASIL, 1998).

Também se discutiu a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, visto que permitem um desenvolvimento mais amplo, global, contribuindo para uma visão de mundo pautada em elementos reais, concretos, ainda que partam da fantasia. As atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.

A partir da análise das respostas dos sujeitos da pesquisa, ficou nítida a valorização dessas atividades, tanto por parte da professora, como da educadora. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir a criança e as atividades a serem realizadas.

Por fim, resta dizer que os jogos e as brincadeiras permitem novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como a capacitação dos profissionais envolvidos e a infraestrutura que se pode obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança.

Enfim, espera-se que este trabalho possa servir de fundamentação para que professores que queiram inovar sua prática e tenham nos jogos e brincadeiras aliados permanentes, que possibilite às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ÁRIES, P. (1978) **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Zabar Editores.

BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Tereza; SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Departamento de Políticas Educacionais. Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/CNE/CEB, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2009/ 2010.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CURITIBA. Secretaria Municipal da Educação. Departamento de Educação Infantil. **Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil na Rede Municipal de Curitiba**, 2006.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 2006.

GODALL, Teresa; HOSPITAL, Anna. **150 propostas de atividades motoras para a infantil (de 3 a 6 anos)**, trad. Beatriz Neves. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999. _____ **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LIMA, E. S. **A criança pequena e suas linguagens**. São Paulo: Sobradinho 107, 2002/2003.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing**. Edição compactada. São Paulo: Atlas, 1996.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Zilma. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J.O. **A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar. 1973.

_____. **Nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SMOLE, K.S. **Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática:** Matemática de 0 a 6. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação.** Londrina: O autor, 2005.